**Φύλλο εργασίας στο Scratch**

**Λεκτικά ημερών**

 **Πρόβλημα:** Γράψτε ένα πρόγραμμα που **διαβάζει έναν αριθμό από το 1
 μέχρι το 7** **και εμφανίζει την αντίστοιχη ημέρα της
 εβδομάδας**.
 (*Για παράδειγμα, αν δοθεί ο αριθμός 1 να εμφανίσει το λεκτικό “Δευτέρα”).*

 Κάντε πρώτα το λογικό διάγραμμα.

**Οδηγίες:**

**A) Θα βάλετε 1 χαρακτήρα στο σκηνικό** (Μπορείτε να διαλέξετε κάποιον από τη
 βιβλιοθήκη του Scratch**)**.

**B) Δώστε του ένα όνομα** (π.χ. Δημήτρης, Αμάντα).

**Γ) Προγραμματίστε έτσι ώστε:

 Ι)** Ο χαρακτήρας να **ρωτάει** τον χρήστη το εξής: **«Παρακαλώ, δώστε τον αριθμό της ημέρας: »**

 **ΙΙ)** Να **αποθηκεύει** **την απάντηση** σε μία **μεταβλητή** με όνομα αριθμός\_ημέρας

 **III)** Να κάνει **έλεγχο του αριθμού της ημέρας**  που δόθηκε ώστε ανάλογα με τον
 αριθμό **να εμφανίζει στην οθόνη το λεκτικό της ημέρας**. Π.χ. αν δόθηκε 2 να
 εμφανίζει «Τρίτη»

 **Δ)** **Δοκιμάστε το πρόγραμμά σας** (παίζοντας εσείς τον ρόλο του χρήστη τώρα)
 δίνοντας κάθε φορά διαφορετικό δεδομένο (αριθμό ημέρας 1-7).

  **Σημείωση:** Για να κάνετε έλεγχο ότι το πρόγραμμά σας λειτουργεί σωστά (δηλαδή
 δεν έχει λογικά λάθη) θα χρησιμοποιήσετε το τετράδιό σας ως εξής: Θα βάλετε στον
 παρακάτω πίνακα **δοκιμαστικά δεδομένα (ΔΔ)** και **αναμενόμενα αποτελέσματα (ΑΑ).**  **Θα υπολογίσετε τα ΑΑ εσείς χειρογραφικά και θα τα συγκρίνετε με αυτά που βγάζει
 το πρόγραμμα. Αν συμφωνούν είστε ΟΚ αλλιώς θα πρέπει να βρείτε που υπάρχουν
 λογικά λάθη.**

 Πίνακας δοκιμών:

|  |  |
| --- | --- |
| Δοκιμαστικά δεδομένα (ΔΔ) | Αναμενόμενα Αποτελέσματα (ΑΑ) |
| αριθμός\_ημέρας = 1 | **Μήνυμα:** «Δευτέρα» |
| αριθμός\_ημέρας = 3 |  **Μήνυμα:**  |
| αριθμός\_ημέρας = 7 |  **Μήνυμα:** |
| αριθμός\_ημέρας = 0 |  **Μήνυμα:** |
| αριθμός\_ημέρας = 14 |  **Μήνυμα:** |

 Εντολές και blocks που θα χρησιμοποιήσετε:

********

**Ε) Αποθηκεύστε την εργασία σε αρχείο στον υπολογιστή σας** **στον κατάλληλο
 φάκελο** **με όνομα** **Λεκτικά ημερών**

****ΣΗΜΕΙΩΣΗ:

**Αν χρησιμοποιήσετε το Mind+ θα βρείτε την ειδική εντολή πολλαπλής επιλογής που διαθέτει:

(Αν…τότε…αλλιώς\_αν)**

 **Επέκταση:**

**ΣΤ)** Όπως βλέπουμε στα ΔΔ, ο χρήστης μπορεί να εισάγει αριθμό <1 ή αριθμό >7 αλλά
 τί μήνυμα εμφανίζει;
 **Τροποποιήστε το πρόγραμμα ώστε όταν ο χρήστης εισάγει έναν μη
 αποδεκτό αριθμό ημέρας να εμφανίζει το μήνυμα** «Ο αριθμός ημέρας δεν
 είναι έγκυρος»
 και το πρόγραμμα να τερματίζεται.

 Blocks που επιπλέον ενδεχομένως να χρειαστείτε:

 **Ζ) Δοκιμάστε το πρόγραμμά σας ξανά με τα ίδια ΔΔ (ή και δικά σας).**

 **Η) Αποθηκεύστε την εργασία σε αρχείο στον υπολογιστή σας** **στον κατάλληλο
 φάκελο** **με όνομα** **Λεκτικά ημερών – έκδοση 2**